

## Curso Virtual IIN:

### **“La Participación Infantil y Adolescente en la construcción de ciudadanía y su incidencia en las políticas públicas”:**

**CLASE:** *La Participación de niños, niñas y adolescentes y los medios de comunicación*

**a) Los medios y la participación de los niños, niñas y adolescentes.**

**b) La participación en la web. Abriendo página [nuestravozacolors.org](http://nuestravozacolors.org)**

→ **Contexto: Sociedad de la Información y la Comunicación. Tecnologías de la Información y la Comunicación. Nuevas subjetividades:**

En las últimas décadas estamos implicados en un proceso de intensificación y revolución tecnológica sin precedentes. Dicho proceso ha transformado la percepción que los hombres se hacen de las sociedades en que viven y también ha cambiado notablemente las formas del vivir cotidiano. Los medios de comunicación masiva han gestionado procesos de globalización, homogenización y hegemonía sobre el acontecer político, religioso e ideológico. Esta “*era de la información*” como la ha llamado Manuel Castells, ha transmutado los imaginarios sociales, las concepciones de lugar, territorio, dando paso a las nociones de distancia, plano, velocidad y flujo informático. Los vínculos y las relaciones han mutado, nuevas realidades se están produciendo, permanentemente.

En el mundo que vivimos, el papel de los medios de comunicación como agencias de socialización que se encargan de socializar significados y sentidos crece frente a otros tradicionalmente mucho más poderosos en la conformación del imaginario social rector de la conducta cotidiana, como por ejemplo: la familia, la escuela, el partido, la iglesia, el sindicato o el gremio. Se generan y transmiten significados y sentidos para unificar mínimamente la interacción social constituyente de lo social. Es necesario, pensar entonces **el impacto y el lugar de los Medios de Comunicación hoy en día: su relevo del lugar protagónico del Estado.** Especialmente, el relativo retroceso del Estado Benefactor, sus crisis, aunque la “solución” neoliberal no deja de estar permanentemente también en crisis.

Hoy asistimos a lo que se ha llamado como *Sociedad de la información y el Conocimiento (SIC)*, que implica una forma de producir riqueza basada en la información, en su procesamiento y en el sentido que se le otorga. La generación de valor en una sociedad está cada vez más basada en el conocimiento que poseen, utilizan y producen sus integrantes. Ahora bien, este desarrollo ha generado controversias, diferentes visiones: una hegemónica, lineal, evolutiva, tecnocéntrica, que ubica y centra el cambio social en las

**Tecnologías de la Información y la comunicación (TIC)**, las que van a permitir cosas que hasta ahora no se podían hacer. Otra visión, más crítica, está atenta para que el uso de la tecnología no sea una imposición de una cultura sobre otra, y donde los derechos sean para todos, sean bienes globales.

La Sociedad de la Información y el Conocimiento, dentro del modo de producción capitalista y su economía de mercado, es el resultado socio-histórico de cambios iniciados en la década de los 50', con el desarrollo tecnológico de la Guerra, de la Cibernética, cambios que se profundizan en la década de los 70', en las sociedades industriales. Se basa en una economía intensiva en conocimiento y en un nuevo paradigma socio-técnico. Esta "*era de la información*", en la concepción de Manuel Castells, se apoya en una revolución en las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), donde se acorta la relación entre Ciencia y Producción. La dinámica de los mercados, así como la orientación desde políticas públicas, producen una reestructuración económica, lo que se extiende a distintos ámbitos cambiando la relación entre Estado, Economía y Sociedad. Es una revolución en tanto las TIC han penetrado en todos los ámbitos de la actividad humana, conformándose economías más interdependientes. Castells habla de una **Sociedad Red** como estructura social, del Informacionalismo, donde la tecnología no determina a la sociedad, ni donde tampoco la sociedad dicta el curso del cambio tecnológico. Más bien, plantea que la tecnología es una dimensión fundamental del cambio social, en un nuevo patrón de evolución social donde aumenta la capacidad humana de procesamiento de la información.

En esta *Sociedad de la información y la Comunicación*, en este mundo globalizado **se configuran nuevas subjetividades**, nuevas formas de conexión producen efectos, impactos, se construyen redes virtuales. La subjetividad, la entendemos desde las concepciones de la psicoanalista Silvia Bleichmar, como atravesada por los modos socio históricos de representación con los cuales cada sociedad determina aquello que considera necesario para la conformación de sujetos aptos para desplegarse en ella. Responde a un proceso de constitución, a cambios, en los que se entretene lo universal con lo particular, instaurando la singularidad. Ahora bien, *¿a qué mutaciones de la subjetividad nos someten las nuevas tecnologías? ¿Cuáles son sus alcances? ¿Hasta donde se expresan ya, hoy, transformaciones en los niños y adolescentes de este siglo XXI? ¿Cambian los modos de percepción de la realidad a partir de la transformación que los nuevos modos de organización de la información imponen?* Parecen emerger nuevos modos de emergencia de la subjetividad de los niños y adolescentes de nuestro mundo y nuestro tiempo.

➔ **Riesgos y efectos de las TIC's, riesgos en los usos de los medios de comunicación:**

Todavía no hemos asistido al acople armónico de la "Sociedad de la Información y el Conocimiento" con el Desarrollo Humano: ha habido muchos beneficios por el

desarrollo tecnológico, se han difundido sus avances, pero la desigualdad sigue aumentando, la pobreza sigue siendo muy importante en el mundo entero, y se evidencian nuevas formas de exclusión social. La Sociedad de la Información y el Conocimiento encierra una paradoja importante, como diría Zygmunt Baumann, pues a la vez que integra, divide, a la vez que facilita el encuentro, fragmenta, a la vez que genera unidad genera exclusión. Aun quienes no participan directamente de la ciencia y la tecnología actuales sufren sus efectos, grandes sectores de la humanidad, marginados de la tecnología de punta, padecen las consecuencias de su avance sin gozar sus beneficios.

De todos modos, en sí misma, Internet, las máquinas, la era digital, son elementos con un potencial impresionante, que pueden prestarse para usos perjudiciales si contribuyen a la generación de *hiperrealidad* que legitima y posibilita el aumento de diferenciales de prestigio, poder e ingresos de algunos, apoyando la obturación de ciertos canales de movilidad, enriqueciendo a grandes multinacionales o transnacionales que producen desigualdad, miseria y exclusión en diferentes lados del planeta. Sin embargo, es una herramienta que también puede abrir muchas puertas, hacer circular información que antes no existía, democratizar el conocimiento. La realidad virtual, en tanto simulación multisensorial de la realidad material, concreta, es un paso grande que dio la humanidad, acelerado por la tecnología, lo que representa en suma un paso más adelante en la simulación de realidades que la humanidad ha desarrollado desde siempre, como el arte, la ficción, etc. La realidad virtual es la ficción de la era tecnológica. La realidad virtual de nuestra época produce que la magia, el asombro, la excitación y los motivos de sociabilidad deban estar asociados a la maravilla tecnológica, a la novedad, a la velocidad y a la multisensorialidad vertiginosa, es un mundo tan temible como lleno de potencialidades que debe asumirse y conducir.

La “**hiperrealidad**”, en la teoría de Jean Baudrillard, es aquella que producen los medios dando cuenta de un determinado tipo de mundo en el que vivimos, donde se da y se produce una captación extremadamente parcial de la realidad. De esta forma se construye un imaginario social que desemboca en la construcción de nuevos paradigmas estéticos, éticos, musicales, discursivos, etc. Se ha ido conformando la noción de una “*aldea global*” por un lado, pero por otro lado, se ha ido profundizando la más radical diferencia del otro como el semejante. La Hiperrealidad simula un soporte material, concreto para legitimar un imaginario ideal, simbólico existente actualmente o perseguible en el futuro. Para fortalecer o debilitar un imaginario social determinado, presente o futuro, se construye metódica y sistemáticamente, por exageración, dramatización u ocultamiento una simulada base material, concreta, que pretende jugar el papel de soporte de verosimilitud y plausibilidad para la legitimidad o corrección de un estado de cosas. Esto nos lleva a pensar cuales son las imágenes y categorías que se difunden y producen en los medios en relación a la infancia y la adolescencia, construcciones tales como la de “menores”, imágenes

estereotipadas. Nos lleva a interrogarnos acerca de los derechos sobre la infancia y la adolescencia que circulan en los medios de comunicación, qué temas son puestos en la agenda pública. Por ejemplo, la idealización que se hace de la idea inmaculada del “niño”, en el día del niño, o la visión estigmatizada de los menores infractores, los pedidos de rebaja de la edad de imputabilidad penal, etc.

### → **Internet y sus potencialidades:**

Según Castells, *“Internet es la sociedad, expresa los procesos sociales, los intereses sociales, los valores sociales, las instituciones sociales. Internet en ese sentido no es simplemente una tecnología; es el medio de comunicación que constituye la forma organizativa de nuestras sociedades, es el equivalente a lo que fue la factoría en la era industrial o la gran corporación en la era industrial”*. Internet es el tejido de nuestras vidas en este momento, no es futuro, es presente. Es hoy un medio para todo, que interactúa con el conjunto de la sociedad, es una red de redes de ordenadores capaces de comunicarse entre ellos. Esta tecnología es mucho más que una tecnología, es un medio de comunicación, de interacción y de organización social. Internet es ya y será aún más el medio de comunicación y de relación esencial sobre el que se basa una forma de sociedad que ya vivimos. Siguiendo a Castells, Internet sería un instrumento que desarrolla pero no cambia los comportamientos, sino que los comportamientos se apropian de Internet, y por tanto, se amplifican y se potencian a partir de lo que son. La Sociedad modela a Internet, y no al contrario. Internet genera y posibilita **comunidades virtuales**, que generan sociabilidad, generan relaciones y redes de relaciones humanas, pero no son las mismas comunidades que las comunidades físicas, regidas por la presencia. Esto quizás se ha potenciado, se ha acompañado, o incluso ha perpetuado la privatización de la sociabilidad, disminuyendo la sociabilidad de base comunitaria física tradicional, reemplazándose por comunidades virtuales donde se da una sociabilidad entre personas que construyen lazos electivos, personas que se buscan.

El desarrollo de la información puede provocar mejoras de los países, la productividad puede aumentar cuando se genera conocimiento, procesamiento de la información y comunicación de símbolos. Los procesos de innovación tecnológica y la capacidad que las sociedades tengan para innovar, estarán pauteando su incorporación a redes globales. En los países de América, es necesario establecer estrategias para apropiarse de las TIC, optimizando recursos, tiempo, productividad, para desarrollar ámbitos como la salud, la educación, la gestión del Estado, la profundización de la democracia y del desarrollo, así como propiciar procesos de inclusión social. Esto permitirá reducir la **brecha digital**, siempre y cuando se avance hacia una política centrada en las formas, condiciones y sentidos en que se usan las tecnologías y en las capacidades para usarlas provechosamente. El potencial transformador de las TIC puede aprovecharse si se integran a procesos de innovación, procesos que modifiquen relaciones sociales, integrando a su vez

a nuevos y diversos actores. Se depositan amplias esperanzas en los aspectos políticos detrás de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en su estrecha relación con la sociedad y la interacción de esta con elementos y factores como participación, género, inclusión, gobernabilidad. Podrían transformarse en motores de cambios y progresos.

De este modo, es necesario apostar por iniciativas que apuntan a disminuir la brecha de acceso, reformulando estrategias de desarrollo en términos de inclusión digital. Estas herramientas pueden permitir fomentar el **Desarrollo**, en tanto proceso que consiste en expandir las capacidades y libertades humanas y que implica la acción deliberada de los individuos para su consecución. En la actualidad, las TIC atañen a aspectos esenciales de la vida humana y por lo tanto puede considerarse su uso un derecho. Para reducir la brecha digital, es necesario evaluar si la tecnología es la más adecuada para el grupo o comunidad en cuestión, la estructura social y la cultura local. La **apropiación de Internet** se da cuando su uso produce cambios en el mundo real: la idea es que un grupo o país se puede apropiarse de internet cuando se pregunta que problema desea resolver, luego si tiene los recursos y conocimientos necesarios para responder como puede internet ayudarlo en ello y posteriormente hacer un uso efectivo de la tecnología y lograr la solución del problema planteado.

Los usuarios deben ser considerados como productores de información y conocimiento, y no meros consumidores. Para apuntar a procesos de desarrollo es necesario ir borrando la brecha democrática entre los que utilizan las TIC para participar e incidir en la vida pública y los que no lo hacen. Las posibilidades de incidencia en las decisiones y los destinos de los procesos políticos son desiguales. Es importante entonces la participación social para la democratización del conocimiento. Para que los instrumentos tecnológicos puedan servir para el empoderamiento, para lograr mayores niveles de desarrollo humano, **es necesario que las personas puedan intervenir en la utilización de la tecnología, los individuos, los grupos y las comunidades deben participar activamente en la gestión y el control de las tecnologías, de los medios y recursos de información y comunicación, asumiendo roles como emisores, productores y desarrolladores.** Es necesario desarrollar ciertas condiciones para la apropiación de las tecnologías y para la incorporación de las mismas como una herramienta que debe ser integrada en la vida cotidiana para transformar las realidades en un proceso continuo.

Una potencialidad interesante es la posibilidad que internet permite de construir redes, conectando gente de diversas partes del mundo que tienen acceso a internet. La propuesta es democratizar y enriquecer el proceso a través de la participación social. Las TIC no son necesidades humanas, pero sí sostenes de la inserción cultural y social de los individuos en esta época y sociedad dada. Por esto, es necesario promover políticas y prácticas sociales que favorezcan el desarrollo de ciertas habilidades para la circulación social. Se busca ir generando un proyecto de sociedad donde la información sea un bien

público, no una mercancía, la comunicación un proceso participativo interactivo, el conocimiento una construcción social compartida, no una propiedad privada y las tecnologías un soporte para todo ello, sin que se conviertan en un fin en sí.

➔ **Los desafíos en la construcción de un instrumento virtual que se transforme en una herramienta de promoción de la participación infantil y adolescente: Página web <http://nuestravozacolors.org>**

Si Internet o los medios de comunicación atraen puede ser, parafraseando a Jesús Martín-Barbero, que esto se deba en buena medida a que la calle expulsa. La Sociedad contemporánea no ofrece amplios y variados espacios de ocio e integración a sus miembros, la escasez de lugares de encuentro social determina que probablemente los medios de comunicación masivos como la televisión o internet, que tienen un gran alcance social, constituyen en cierta medida factores de integración. Incluso, puede ser en contextos de grupos marginales de gran deserción escolar, ausentismo, la única difusora de ciertos valores culturales, promoviendo códigos relativamente comunes para luego interactuar con miembros de otras estratos sociales, homogenizando pero democratizando, horizontalizando.

*¿Cuál es la causa de tanta fascinación por lo virtual, ya sean los juegos audiovisuales o el fenómeno de Internet? ¿Es algo que produce gratificación en sí misma, o se debe más bien a su cualidad de ser un medio con gran potencial creativo, comunicativo, informativo?*

Internet, a nivel general, se está cada vez usando más para desarrollar tareas concretas, ya sea políticas, personales, de movilización, buscando perseguir intereses comunes juntos, esto es lo que realmente genera los niveles de interacción más fuertes. Internet ha sido apropiado instrumentalmente por redes sociales, por formas de organización del trabajo, por tareas, por hacer cosas juntos. Ahora bien, con los adolescentes se da un fenómeno especial, en tanto Internet permite ofrecerse como un terreno fecundo para experimentar identidades, creando una contracultura propia de experimentación identitaria. De este modo, **Internet es un instrumento que puede usarse para muchos objetivos, llegando incluso a convertirse en un instrumento de participación ciudadana. Esto, siempre y cuando, no se quede en la mera información, sino que proponga herramientas para recabar opiniones, generar debates, discusiones, configurando una práctica interactiva cotidiana.** Así, la tecnología conlleva un proyecto de sociedad.

Los niños de hoy nacen en un mundo donde la tecnología informática y la conectividad forman parte de las configuraciones sociales, rigiendo relaciones de saber/poder, en algunos casos reproduciendo las desigualdades del sistema cuando no todos

tienen iguales oportunidades de acceder a ella. El tema de la desigualdad, acentuada por la brecha digital, es algo que se busca combatir al horizontalizar la tecnología, democratizando la información, el conocimiento. Se pretende apostar por herramientas e instancias que promuevan la construcción del conocimiento en tanto proceso social basado en la participación y la colaboración entre diferentes actores con experiencias e ideas diversas. Toda actividad humana está mediada por el uso de herramientas u objetos de forma que nuestro desarrollo es el proceso de apropiación de éstas en el marco propio de nuestra vida cotidiana en comunidad. De este modo, es necesario pensar a las **nuevas herramientas tecnológicas como constructoras de nuevos canales de diálogo**, buscando apostar por la horizontalidad para la construcción del conocimiento, la circulación de la información, promoviendo la aceptación del protagonismo de niños, niñas y adolescentes dejando de lado, así, cada vez más, pautas autoritarias de los adultos.

Niños, niñas y adolescentes deben ser considerados protagonistas con relación a su ambiente cotidiano, tomando un rol activo en su desarrollo, desarrollando su capacidad de adaptación y modificación del entorno. Son seres sociales, con necesidades que se satisfacen a través de los vínculos con los otros y el ambiente, donde ambos son transformados. Las **herramientas digitales**, pueden constituirse en respuestas estratégicas frente a la necesidad de asegurar el protagonismo de niños, niñas y adolescentes en la construcción del conocimiento, fortaleciendo su condición de ciudadanos y promoviendo condiciones para su pleno desarrollo como sujetos de derecho. Distribución y acceso libre, buscando crear comunidades de aprendizaje, de encuentro, de colaboración, de reflexión crítica. Creación de espacios públicos donde las personas sean sujetos y ciudadanos pudiendo ejercer su capacidad de actores. Ahora bien, como bien sabemos, **la participación de niños, niñas y adolescentes puede ser meramente decorativa, simbólica, manipulándolos, o podemos encontrarnos con experiencias donde al menos se le consulta e informa a los niños, se les comparte algo, hasta llegar a proyectos iniciados y dirigidos por los propios niños, llegando a tomar decisiones compartidas con adultos.**

El trabajo colaborativo que puede darse en experiencias de este tipo, como pueden ser las páginas virtuales, con foros virtuales, con intercambio constante de información, puede conducir a la creación de un proyecto compartido donde se genera una interacción en la cual se expresan y se construye desde las diferencias, desarrollándose dinámicas con roles negociables en la relación que va estableciéndose. Este es el proyecto de crear herramientas digitales, virtuales, que promuevan y establezcan el uso con sentido de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación), construyendo desde la simetría y la horizontalidad, con roles diferenciados o nuevos lugares para el niño y el adulto. Respetando también la diversidad de culturas, valorándolas, integrando los saberes cotidianos, promoviendo redes de relaciones de apoyo mutuo confiables.

Desde el Instituto Interamericano del Niño, la Niña y el Adolescente (IIN), se apostó por construir una herramienta virtual, una página web, para promover la participación Infantil y Adolescente. Esta página, que se armó desde una idea preconcebida por los Estados Miembros, por un mandato de los Estados, y con la participación protagónica de los Jóvenes, que dieron sus ideas para ir construyendo esta página, cuyo nombre es <http://nuestravozacolors.org> . De acuerdo a su Plan de Acción 2007-2011, el Instituto Interamericano del Niño, la Niña y Adolescentes (IIN) ha estado construyendo este sitio web destinado a promover experiencias nacionales y regionales en materia de participación infantil y adolescente, el cual también servirá como espacio virtual interactivo de comunicación e intercambio entre grupos de niños, niñas y adolescentes organizados. En febrero de 2009, este sitio fue presentado a un grupo de trabajo de representantes de 10 de los Estados Miembros, conformado por técnicos y adolescentes involucrados en los procesos de participación en sus respectivos países. En esa instancia, recibió numerosas recomendaciones que fueron recogidas por técnicos del IIN para realizar mejoras en esta herramienta comunicacional. Los Estados han designado Referentes Técnicos que actúan como enlaces entre las autoridades del país y el IIN en los temas referidos a la participación de Niños, Niñas y Adolescentes. Esta página representa entonces el esfuerzo de poner en práctica la voluntad de los Estados Miembros de las Américas para lograr que la participación infantil y adolescente sea un derecho universalmente respetado y ejercido.

Tomando en cuenta que los adolescentes de esta época atienden menos al relato que a la imagen, y que a partir de la imagen articulan secuencias y construyen sentidos, tomando en cuenta que ser adolescente hoy en día no es lo mismo que hace 10 años o que hace 20 o 30, se emprendió el desafío de armar esta página web. Esto ha tenido sus complejidades, pues estamos ante una tensión en relación a los flujos de la información, a los contenidos y accesos a la información. Esto pues estamos hablando de una página, con foros virtuales, de un organismo internacional, organismo especializado de la OEA, lo cual responde a determinantes muy distintos a los que podría responder un foro social virtual cualquiera, un chat virtual. Es por esto que es un gran desafío hacer atractiva una página con estas características, que más que restricciones y limitaciones, son características distintivas de una herramienta que busca promover el debate, generar opinión. Para esto, se han puesto a disposición encuestas para relevar opinión, así como 3 foros virtuales, diferenciados por generaciones, para generar debate, posturas, opiniones. En esos foros y encuestas, desde el IIN se han entregado ciertas orientaciones, ciertas informaciones a modo de generar debate. Se ha intentado así ofrecer una herramienta que permita recabar información de sus participantes, promover el debate y generar participación, recoger opinión intentando no pensar una página desde claves adultocéntricas.

A 4 meses del lanzamiento de la página, podemos decir que es una experiencia en construcción, con inmensas posibilidades que aún se deben explotar, página que debiera

aún mejorarse, dinamizarse, donde ha habido ajustes. Por ejemplo, ante el peligro que representan las redes de pornografía infantil, fue necesario armar un protocolo de registro de usuario y de uso seguro de la página web, de la información que circula en la página. A la hora de diseñar estos instrumentos, son varios los cuidados que hay que tomar como administrador de una página web de estas características. Es una experiencia en curso, desde la que se están extrayendo múltiples aprendizajes.

**Diego Weinstein B**

Lic. en Psicología.

Consultor Página web sobre

Participación de Niños,

Niñas y Adolescentes.